

ENGLISH

PREPARE YOUR PADDLE FOR SOME RPG PONG-STYLE ACTION!

The world of Beta Bloc is made up of 7 citadels and dungeons, guarded by legendary monsters! Use your paddle to fight your way through more than 120 stages, casting magic spells to fight tough foes!

- Earn experience points and level up as you clear each stage
- Use special moves like squash hits, shake-the-wall and plasma canon
- Blast all blocs by weaving the enemy's attack and shooting back
- Confront a boss at the end of each zone
- Fight against your friends via WLAN ad hoc mode
- Hold the PSP™ vertically to play!

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

GETTING STARTED

WLAN SWITCH

This switch must be turned on to connect to a Multiplayer game.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

Save

Saving will be done automatically. Prior to starting the game, insert a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ with at least 512KB of free space into the Memory Stick Duo™ slot in order to save user data.

MENU SCREEN

DIRECTIONAL BUTTONS SELECT

ⓧ button	Select Option
Ⓞ button	Cancel Option
START button	Pause Menu (*on Zone Select screen, Stage Select screen and during gameplay)
HOME button	End game

GAME SCREEN

←→↑↓	Control Paddle
Analog Stick (Up)	Spell 1
Analog Stick (Down)	Spell 2
ⓧ button	
(with directional buttons)	Speed Move
Ⓜ button	Metamorphose
ⓧ button	Release the ball
ⓧ button	
(when bouncing the ball)	Squash ball
(with directional buttons)	
Ⓞ button	Fire
Ⓛ button	Change camera angle
Ⓡ button	Shake walls
START button	Pause Menu
HOME button	End game

GAME SUMMARY

This game takes place in a vast, evil labyrinth. Using the directional buttons, control the "Paddle" to bounce back the "Energy Ball", defeat monsters and destroy all blocks on a given stage. When you destroy all the blocks, you can go on to the next stage. The Paddle gains Experience Points as you clear each stage and its level goes up after gaining a certain amount of points. Your goal is to clear all labyrinths and defeat the big boss.

SCREEN CONFIGURATION



1. LIFE GAUGE (PADDLE)

Indicates how much LIFE energy the Paddle has. LIFE decreases if you drop the ball or if you're hit by the monsters' attack. When the LIFE gauge is empty, the game is over. If you acquire certain items, or if you clear a zone, the LIFE gauge is refilled.

2. MANA GAUGE

MANA points are spent when you unleash a Spell, fire the ball, or Metamorphose. If you acquire certain items, or if you clear a zone, MANA points are refilled.

3. SPELL ICON

Indicates the type of spell you have selected on the Status Screen. Spell icon glows when the spell is in effect.

4. COMBO COUNT

Goes up when the ball hits the blocks or the monsters continuously.

5. LIFE GAUGE (BOSS)

Indicates stage Boss's LIFE gauge (appears only when fighting Bosses).

STARTING THE GAME

Insert "PSP™ Game" into PSP™ and turn the power on. Title Screen appears after the Logo appears.

TITLE SCREEN

Select either "New Game" or "Load". "New Game" starts the game from the beginning. "Load" starts the game with the saved data of the Paddle Level and clear stage status.

MODE SELECT SCREEN

The Mode Select Screen appears after making your selection on the title screen. The screen allows you to select from the following modes. Browse through the options with the directional buttons and press  button to select one.

QUEST MODE

Follow the story as you play (1 player).

VS MODE

Play against another player (2 players). Using the wireless WLAN of PSP™, play against an opponent.

SAVE MODE

Saves game data. You will need a "Memory Stick Duo™" or "Memory Stick PRO Duo™", which contains at least 512KB of free space, to save the game.

QUEST MODE

1 player game mode. Follow the story as you play. Clear 7 labyrinths while raising Paddle's Level and status as you defeat monsters and acquire spells, items and experience points in each labyrinth. When you clear every labyrinth, you will see the end of the story.

QUEST MODE

On the Mode Select screen, select "Quest" and then on the Zone Select screen, select the zone you want to play. (*In the beginning, the zones you can select are limited. Collect "pearls" in order to increase the number of zones). After getting into a zone, select a stage on the Stage Select screen to begin.

STAGE CLEAR vs ZONE CLEAR

A stage is cleared when you destroy all the blocks in the stage with various techniques and spells. Explore the zone and find a "medallion" in one of the stages in the zone. When you find the monster with a medallion and defeat it, the zone is cleared.



GAME OVER & CONTINUE

If your LIFE gauge is emptied before clearing a zone, the game is over. You will lose the half of the LV UP gauge you have acquired up to that point. When the game is over, you can either continue or quit.

Select "CONTINUE" to continue Select "RETURN TO ZONE

SELECT SCREEN" to go back to the Zone Select screen. (*If that particular zone has not been cleared, all the stages in the zone you've cleared will be considered "uncleared").

RESULT SCREEN

When you clear a stage, the Result Screen will appear. You'll gain Experience points in accordance with how well you played. When you acquire certain amount of Experience points, the Paddle Level goes up and you will gain Growth points



CRYSTAL

Bonus points for all the crystals you have acquired in the stage.

MAX COMBO

Bonus points for the number of MAX COMBOs you have performed.

NO DAMAGE

Bonus points for clearing the stage with no damage.

ENEMY

Bonus points for the number of enemies you have defeated in the stage.

EXP

Experience points you have gained up to this point.

LV UP

The amount of Experience Points needed for the next Level Up.

POINTS

Growth points to alter the Paddle Status or change the Spell Level. The higher the level of the Paddle is, the more Growth Points you can acquire. Also, you'll gain some extra bonus Growth Points at every 10th Level Up.

LV

The current level of the Paddle.

VS MODE

Use the Wireless WLAN function of PSP™ to play against another player. Turn ON the Wireless WLAN switch (located on the left side of the PSP™ system) when you play the VS Mode.

VS Mode Procedure

- 1. Select VS** - On the Mode Select screen, select VS.
- 2. Connect** - Wireless WLAN searches for another player and connects to his/her system.
- 3. Customise** - Each player customises his/her paddle.
- 4. VS Play - VS Mode begins.**
Number at the top of the screen (holding the PSP™ system vertically) indicates how many blocks you have left. Number at the bottom right indicates how many blocks your opponent has left.
- 5. Result** - The result of the match. Select if you want to play again or not.

PAUSE MENU

On the Zone Select screen, Stage Select screen, or during gameplay, press the START button to display the Pause Menu. Browse options with the directional buttons and press Sbutton to make your selection.

PAUSE MENU ON ZONE SELECT SCREEN

CUSTOMISE

Opens Status screen to customise Paddle.

SAVE

Opens Save screen to save data.

END GAME

End current game and return to the Mode Select screen.

PAUSE MENU ON STAGE SELECT SCREEN

CUSTOMISE

Check Paddle status

SAVE

Opens Save screen to save data.

RETURN TO MAP

Return to the Zone Select screen.

END GAME

End current game and return to the Mode Select screen.

PAUSE MENU ON GAME SCREEN

STATUS

Check Paddle status.

SAVE

Opens Save screen to save data. (Saving during the game will save data prior to starting the current stage)

CAMERA

Select from 4 camera angles to change your camera view.

END GAME

End current game and return to the Mode Select screen.

STATUS

On the Zone Select screen, Stage Select screen, or during gameplay, press the **START** button to open up the Pause Menu and select "Customise" or "Status" to display the Status Screen.

STATUS SCREEN

Check Paddle status, items and spells

1. **LV** - Current Paddle Level
2. **LV UP** - Experience points required to reach the next level.
3. **EXP** - Experience points you have earned.
4. **POINT** - Growth points you can spend to change your status.
5. **Select Menu** - Browse with directional buttons and press **X** button to open the menu.
6. **Information** - Menu information
7. **Message Window** - Access messages.

MENU I - STATUS

Check Paddle Status, or change status using Growth points.

LIFE - Changes MAX LIFE gauge.

MANA - Changes Max MANA gauge.

SHOT - Changes attack power of Paddle shots.

POWER - Changes destructive power of the ball.

MENU II - ITEMS

Check acquisition status of Medallion: Cure Items and Metamorphose

MEDALLION - status of special item

CURE ITEM - status of cure Items

METAMORPHOSE - status of possible forms Paddle can transform into.

MENU III - SPELLS

Check status of acquired Spells and Spell Level. Use Growth points to raise Spell Levels. Unacquired Spells can be found in treasure chests.

CHANGE SPELL

Change Spell you want to use during the game. You can only equip 2 spells at a time.

REMOVE SPELL

Remove Spell you're currently equipped with.

LEVEL UP

Use Growth Points to raise your Spell Level.

GAME TECHNIQUES

PADDLE CONTROL & WALL SHAKING



- Use the directional buttons to move the Paddle in all four directions.
- Move Paddle as you bounce the ball to change the direction of the ball.
- Speed up the ball by pressing in the same direction the ball is moving towards.
- Slow down the ball by pressing in the opposite direction to which the ball is moving. Bounce the ball with the edge of Paddle to change its angle.
- Press **R** button to shake the wall and change the ball's direction.



BALL CONTROL, SQUASH CONTROL & PLASMA BALL

- Fire the ball with **X** button.
- The ball bounces off the blocks and walls.
- If the ball falls down to the bottom of the screen, the LIFE gauge decreases.
- Bounce the ball with the Paddle.
- Add more spin and power to the ball by pressing a directional button and **X** button.
- Press the UP button right when Paddle bounces the ball to produce the Plasma Ball.



FIRE & METAMORPHOSE

- Press **O** button to shoot bullets from the Paddle once the ball has been released.
- Bullets cannot damage the blocks, but can destroy the monsters.
- Press **A** button to metamorphose the Paddle.
- Transforming into different forms changes the type of bullet shot.
- Depending on the situation, it can be very useful to toggle different types of shots by metamorphosing.



MAGIC

- Cast a spell by moving the Analog Stick up and down.
- Access the Customise Screen to choose the type of spell you want to use during the game.
- You can equip a maximum of 2 spells at a time. In the beginning of game you're only equipped with

LIGHTNING

- Find other spells in treasure chests as the game progresses.
- Raise the level of the spell by spending Growth Points.
- You won't be able to raise the Spell Level until the
- Paddle Level is over 20 or 40.

ABNORMAL PADDLE STATUS

Some enemies are capable of changing the condition of your paddle.

There are 4 types of abnormal conditions and each require a cure item to cure it.



CONFUSE

For a set period, the bounced direction of the ball will be symmetrical.



POISON

For a set period, the LIFE gauge decreases little by little.



SLOW DOWN

For a set period, Paddle speed slows down.



SMALL

For a set period, Paddle shrinks.

ITEMS

You'll acquire various items by hitting treasure chests with the ball. Normal Items take effect the moment they're acquired. Cure Items automatically take effect only when the Paddle condition is abnormal.

NORMAL ITEMS



YELLOW

CRYSTAL (Small)
CRYSTAL (Medium)
CRYSTAL (Large)

These count towards your Experience Points. The larger the crystal, the more points are acquired.



AQUA

LIFE STONE (Small)
LIFE STONE (Medium)
LIFE STONE (Large)

These revives the Paddle LIFE gauge. The larger the stone, the greater the revival.



PURPLE

MANA STONE (Small)
MANA STONE (Medium)
MANA STONE (Large)

These revive the MANA gauge. The larger the stone, the greater the revival.



ETHER

Allows you to cast spell without depleting the MANA gauge for 20secs.



SPELL SCROLL

Acquire a certain spell.

CURE ITEMS

Activates automatically when Paddle condition is abnormal. Can hold up to 3 at most.



RED CURE

Cures CONFUSE



PURPLE CURE

Cures POISON



BLUE CURE

Cures SLOW DOWN



YELLOW CURE

Cures SMALL

PEARLS & MEDALLIONS

Some zones cannot be entered unless you possess more than a certain number of pearls.

- Pearls are hidden inside special chests in one of the stages in each zone.
- Pearls are guarded in a protective zone which can be released only with corresponding medallion.
- Medallions can be found in each zone guarded by a monster in one of the stages. Therefore, you must first acquire a medallion and then release the corresponding protective zone, in order to get the pearls, which allow you to access more zones.

Check the acquisition status of "pearls" and "medallions" on the Item Menu in the Status Screen.

PROTECTIVE ZONE

After acquiring a medallion, if you enter a room which has a corresponding protective zone with your medallion, the medallion activates automatically, allowing you access to the chest.

- Hit the treasure chest inside to open it.
- Catch the "Pearl" with the Paddle to acquire it.

PEARL

A pearl allows you to enter a zone which you previously could not!

MAP ON THE ZONE SELECT SCREEN



UNCLEARED ZONE

The yellow zone mark indicates zones that have not yet been cleared.



CLEARED ZONE

The green zone mark indicates zones that are already cleared.

MAP ON THE STAGE SELECT SCREEN



NORMAL STAGE

Basic normal stage



TRAINING STAGE

Stage that provides special training. Passing the requirement of the training opens the route to a hidden stage.



HIDDEN STAGE

Stage where many treasure chests can be found. Passing the requirement at the training stage opens the route to a hidden stage.



PEARL STAGE

Protective zone guarding a pearl. Undo protection with a corresponding medallion.



MEDALLION STAGE

Monster keeps the medallion.

FRENCH

UNE AVENTURE EXPLOSIVE OÙ LE MEILLEUR DU RPG REJOINT UN GRAND CLASSIQUE : PONG !

L'univers de Beta Bloc est constitué de 7 citadelles et donjons gardés par des monstres mémorables ! Utilisez votre base pour vous frayer un chemin à travers 120 niveaux en jetant des sorts et en luttant contre des adversaires impitoyables !

- Gagnez des points d'expérience pour passer n au niveau suivant
- Servez-vous de techniques spéciales telles que la n balle plasma, le séisme et l'effet squash
- Faites exploser tous les blocs en esquivant les n attaques et en retournant les tirs
- Affrontez un boss à la fin de chaque zone n
- Mesurez-vous à vos amis en mode Ad Hoc n
- grâce à la fonction sans fil (WLAN)
- Tenez votre console PSP™ verticalement pour jouer ly!

MEMORY STICK DUO™

La sauvegarde est automatique. Avant de commencer à jouer, insérez un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™ avec au moins 512 Ko d'espace libre dans la fente pour Memory Stick Duo™ pour sauvegarder les données d'utilisateur.

POUR COMMENCER

Interrupteur WLAN

Vous devez enclencher cet interrupteur pour pouvoir vous connecter à une partie multijoueur.

Fonctions Sans Fil (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



Mode AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



Partage De Jeu

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game Inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



Mode Infrastructure

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Sauvegarder

La sauvegarde est automatique. Avant de commencer à jouer, insérez un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™ avec au moins 512 Ko d'espace libre dans la fente pour Memory Stick Duo™ pour sauvegarder les données d'utilisateur.

ÉCRAN DU MENU

DIRECTIONAL BUTTONS SELECT

Touches directionnelles

Touche 

Touche 

Touche START

Touche HOME

Sélectionner

Sélectionner option

Annuler option

Menu de pause (*À l'écran de sélection de zone, celui de sélection du niveau et en cours de partie)

Terminer la partie

ÉCRAN DE JEU

   

Pad analogique (haut)

Pad analogique (bas)

Touche 

(avec les touches directionnelles)

Touche 

Touche 

Touche 

(avec les touches directionnelles)

(avec les touches directionnelles)

Touche 

Touche 

Touche 

Touche START

Touche HOME

Contrôler votre base

Jeter sort 1

Jeter sort 2

Mouvement rapide

Métamorphose

Lancer la balle

Frapper la balle

Tirer

Changer l'angle de la caméra

Faire trembler les murs

Menu de pause

Terminer la partie

PRÉSENTATION DU JEU

Ce jeu se déroule dans un labyrinthe effroyable et démesuré. À l'aide des touches directionnelles, contrôlez votre base et renvoyez la balle d'énergie pour vaincre des monstres et détruire tous les blocs d'un niveau donné. Quand vous avez détruit tous les blocs, vous pouvez passer au niveau suivant. Votre base gagne des points d'expérience à chaque fois que vous terminez un niveau et son niveau s'améliore si elle en accumule suffisamment. Le but est de terminer tous les labyrinthes et de vaincre le boss de fin.

CONFIGURATION DE L'ÉCRAN



1. JAUGE DE VIE (base)

Indique la quantité d'énergie vitale actuelle de votre base. Le niveau d'énergie vitale diminue si vous perdez la balle ou si vous êtes touché par l'attaque d'un monstre. Si la jauge se vide, vous perdez la partie. Si vous obtenez certains objets ou si vous terminez une zone, la jauge de vie se remplit.

2. JAUGE DE MANA

Les points de mana sont dépensés quand vous jetez un sort, quand vous lancez la balle et quand vous vous métamorphosez. Si vous obtenez certains objets, ou si vous terminez une zone, vous récupérez des points de mana.

3. ICÔNE DE SORT

Cette icône indique le type de sort sélectionné à l'écran de statut. L'icône de sort brille quand le sort agit.

4. INDICATEUR DE COMBOS

Il monte quand la balle frappe les blocs ou les monstres en continu.

5. JAUGE DE VIE (BOSS)

Indique le niveau d'énergie vitale actuel du boss de niveau (affichée uniquement lors des combats contre les boss).

COMMENCER UNE PARTIE

Insérez le jeu Beta Bloc dans votre console PSP™ et mettez l'appareil en marche. L'écran titre apparaît juste après le logo.

ÉCRAN TITRE

Select either "New Game" or "Load". "New Game" starts the game from the beginning. "Load" starts the game with the saved data of the Paddle Level and clear stage status.

ÉCRAN DE SÉLECTION DU MODE

L'écran de sélection du mode apparaît lorsque vous avez fait votre choix à l'écran titre. Cet écran vous permet de choisir parmi les différents modes affichés. Passez en revue les options à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche  pour en sélectionner une.

QUEST (QUÊTE)

Découvrez l'histoire en jouant (1 joueur).

VS (VERSUS)

Jouez contre un autre joueur (2 joueurs). Tirez avantage de la fonction sans fil (WLAN) de la PSP™ pour affronter un adversaire.

SAVE (SAUVEGARDE)

Permet de sauvegarder les données de jeu. Pour sauvegarder une partie, vous devez disposer d'un Memory Stick Duo™ ou d'un Memory Stick PRO Duo™ avec au moins 512 KB d'espace libre.

MODE QUEST (QUÊTE)

Mode 1 joueur. Découvrez l'histoire en jouant. Terminez les 7 labyrinthes et faites en sorte d'améliorer le niveau et le statut de votre base en éliminant les monstres et en obtenant des sorts, des objets et des points d'expérience dans chacun d'entre eux. Quand vous aurez visité tous les labyrinthes avec succès, vous découvrirez la fin de l'histoire.

MODE QUEST (QUÊTE)

À l'écran de sélection du mode, choisissez Quest (quête) puis à l'écran de sélection de la zone, choisissez la zone souhaitée. (*Au début, le choix des zones est limité). Ramassez des perles pour augmenter le nombre de zones. Après être entré dans une zone, sélectionnez un niveau à l'écran de sélection du niveau pour commencer.



FIN DE NIVEAU et FIN DE ZONE

Détruisez tous les blocs d'un niveau en utilisant divers sorts et techniques pour le terminer. Explorez la zone et trouvez le médaillon caché dans l'un des niveaux de la zone. Une fois que vous avez trouvé le monstre portant le médaillon et que vous l'avez vaincu, la zone est terminée.

FIN DE PARTIE et CONTINUER

Si votre jauge d'énergie vitale se vide avant la fin d'une zone, vous échouez. Votre jauge LV UP perd la moitié de son contenu actuel.

Si vous perdez la partie, vous pouvez choisir de continuer à jouer ou quitter le jeu. Sélectionnez Continue (continuer) pour continuer.

Sélectionnez Return to zone select screen (retourner au menu de sélection de zone) pour retourner à l'écran de sélection de la zone. (*Si cette zone spécifique n'est pas terminée, tous les niveaux de la zone terminés seront considérés comme inachevés).

FIN DE PARTIE et CONTINUER

Quand vous terminez un niveau, l'écran des résultats apparaît. Le nombre de points d'expérience que vous gagnez dépend de votre performance. Quand vous gagnez une certaine quantité de points d'expérience, le niveau de la base augmente et vous remportez des points de croissance.



CRYSTAL (CRISTAL)

Les points bonus acquis pour tous les cristaux ramassés dans le niveau.

MAX COMBO (COMBO MAX)

Les points bonus acquis pour le nombre de COMBOS MAX réalisées.

NO DAMAGE (ZÉRO DÉGATS)

Les points bonus acquis pour avoir terminé le niveau sans subir de dégâts.

ENEMY (ENNEMI)

Les points bonus acquis pour le nombre d'ennemis vaincus dans le niveau.

EXP

Points d'expérience gagnés à ce stade.

LV UP (NIVEAU SUPÉRIEUR)

Le nombre de points d'expérience requis pour passer au niveau suivant.

POINTS

Points de croissance pour modifier le statut de la base ou le niveau du sort. Plus le niveau de la base est élevé, plus vous recevez de points de croissance. Vous recevrez également des points de croissance bonus tous les 10 LV UP.

LV (NIVEAU)

Le niveau actuel de votre base.

MODE VS (VERSUS)

Utilisez la fonction sans fil (WLAN) de votre PSP™ pour jouer contre un autre joueur. Mettez l'interrupteur WLAN en position de marche (ON) (situé sur le côté gauche de la console PSP™) pour jouer en mode Versus.

Procédure du mode Versus

1. **Sélectionner le mode** - à l'écran de sélection du mode, sélectionnez VS (Versus).
2. **Se connecter** – la fonction sans fil (WLAN) cherche un autre joueur et établit la connexion avec sa console.
3. **Personnaliser** – Chaque joueur personnalise sa base.
4. **Jouer en mode VS** – le mode Versus est activé. Le nombre affiché en haut de l'écran (en tenant la PSP™ verticalement) indique le nombre de blocs qu'il vous reste. Le nombre affiché en bas à droite de l'écran indique le nombre de blocs dont dispose votre adversaire.
5. **Résultats** – Le résultat du match. Choisissez de rejouer ou non.

MENU DE PAUSE

À l'écran de sélection de la zone, celui de sélection du niveau ou en cours de partie, appuyez sur la touche START (mise en marche) pour afficher le menu de pause. Passez en revue les options à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche S pour faire votre choix.

MENU DE PAUSE À L'ÉCRAN DE SÉLECTION DE LA ZONE CUSTOMISE (PERSONNALISER)

Pour voir le statut de la base.

SAVE (SAUVEGARDER)

Pour afficher l'écran de sauvegarde et sauvegarder les données de jeu.

END GAME (TERMINER PARTIE)

Pour terminer la partie en cours et retourner à l'écran de sélection du mode.

MENU DE PAUSE À L'ÉCRAN DE SÉLECTION DU NIVEAU CUSTOMISE (PERSONNALISER)

Pour voir le statut de la base.

SAVE (SAUVEGARDER)

Pour afficher l'écran de sauvegarde et sauvegarder les données de jeu.

RETURN TO MAP (RETOUR CARTE)

Return to the Zone Select screen.

END GAME (TERMINER PARTIE)

Pour terminer la partie en cours et retourner à l'écran de sélection du mode.

MENU DE PAUSE À L'ÉCRAN DE SÉLECTION DU NIVEAU

CUSTOMISE (PERSONNALISER)

Pour voir le statut de la base.

SAVE (SAUVEGARDER)

Pour afficher l'écran de sauvegarde et sauvegarder les données de jeu.

RETURN TO MAP (RETOUR CARTE)

Pour retourner à l'écran de sélection de la zone.

END GAME (TERMINER PARTIE)

Pour terminer la partie en cours et retourner à l'écran de sélection du mode.

STATUT

À l'écran de sélection de la zone, celui de sélection du niveau ou en cours de partie, appuyez sur la touche START (mise en marche) pour afficher le menu de pause.

ÉCRAN DE STATUT

Pour voir le statut de la base, les objets et les sorts.

1. **LV (NIVEAU)** Niveau actuel de la base.
2. **LV UP (NIVEAU)** Le nombre de points d'expérience SUPÉRIEUR) requis pour passer au niveau suivant.
3. **EXP (EXPÉRIENCE)** Le nombre de points d'expérience que vous avez gagnés.
4. **POINT (POINTS)** Le nombre de points de croissance que vous pouvez dépenser pour modifier votre statut.
5. **Select Menu (menu de sélection)** Passez en revue les options à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche  pour ouvrir le menu.
6. **Information (informations)** Informations sur le menu.
7. **Message Window (fenêtre des messages)** Lire les messages.

MENU I - STATUS (STATUT)

Voir le statut de la base ou modifier le statut en utilisant les points de croissance.

LIFE (VIE) - Changer le niveau maximum de la jauge LIFE (VIE).

MANA - Changer le niveau maximum de la jauge MANA.

SHOT (TIRS) - Changer la puissance d'attaque des tirs de la base.

POWER (PUISSANCE) - Changer le pouvoir destructeur de la balle.

MENU II - ITEMS (OBJETS)

Voir le statut d'acquisition du médaillon, des objets de guérison et des métamorphoses.

MEDALLION (MÉDAILLON) – statut de l'objet spécial.

CURE ITEM (OBJET DE GUÉRISON) – statut des objets de guérison.

METAMORPHOSE (MÉTAMORPHOSE) – statut des différentes formes q 11 ue peut prendre votre base.

MENU III – SPELLS (SORTS)

Voir le statut des sorts acquis et le niveau des sorts. Utilisez les points de croissance pour augmenter le niveau des sorts. Les sorts à obtenir se cachent dans les coffres à trésor.

CHANGE SPELL (MODIFIER SORT)

Modifier le sort que vous souhaitez utiliser dans la partie. Vous ne pouvez vous servir que de deux sorts en même temps.

REMOVE SPELL (ANNULER SORT)

Annuler le sort en cours d'utilisation.

LEVEL UP (NIVEAU SUPÉRIEUR)

Utilisez les points de croissance pour augmenter le niveau de vos sorts.



TECHNIQUES DE JEU

CONTRÔLE DE LA BASE ET SÉISMES

- Utilisez les touches directionnelles pour déplacer la base dans les quatre directions.
- Déplacez la base en renvoyant la balle pour en modifier la trajectoire.
- Faites prendre de la vitesse à la balle en appuyant sur la touche de la direction dans laquelle elle se déplace.
- Faites ralentir la balle en appuyant sur la touche de la direction opposée à celle de la balle.
- Faites rebondir la balle avec le bord de votre base pour en changer l'angle.
- Appuyez sur la touche **R** pour faire trembler les murs et changer la direction de la balle.



CONTRÔLE DE LA BALLE, EFFET SQUASH ET BALLE PLASMA

- Lancez la balle avec la touche **X**.
- La balle rebondit sur les blocs et les murs.
- Si la balle tombe et sort de l'écran, la jauge de VIE se vide.
- Faites rebondir la balle avec votre base.
- Donnez-lui de la vitesse et de la puissance en appuyant simultanément sur une touche directionnelle et sur la touche **X**.
- Appuyez sur la touche haut au moment précis où la balle rebondit pour la transformer en balle plasma.



TIRS ET MÉTAMORPHOSES

- Appuyez sur la touche **○** pour déclencher des tirs depuis votre base une fois que la balle a été lancée.
- Vos tirs ne peuvent pas endommager les blocs, mais ils peuvent détruire les monstres.
- Appuyez sur la touche **△** pour faire subir une métamorphose à votre base.
- En la transformant, vous changez également le type de balles tirées.
- Dans certains cas, il peut être très utile de passer d'un type de tir à l'autre grâce aux métamorphoses.



MAGIE

- Jetez un sort en bougeant le pad analogique de haut en bas.
- Allez à l'écran de personnalisation pour choisir le type de sort que vous souhaitez utiliser pendant la partie.
- Vous ne pouvez vous servir que de deux sorts en même temps.
- Au début du jeu, vous ne possédez qu'un sort : LIGHTNING (FOUDRE).
- Trouvez les autres sorts cachés dans les coffres à trésor tout au long de la partie.
- Augmentez le niveau des sorts en dépensant des points de croissance.
- Pour pouvoir augmenter le niveau des sorts, le niveau de votre base doit être supérieur à 20 ou 40.

STATUT DE BASE ALTÉRÉ

Certains ennemis sont capables de changer l'état de votre base. Il existe quatre types d'états altérés. Chacun nécessite un objet de guérison.



CONFUSE (CONFUSION)

Pendant un temps donné, la direction de rebond de la balle est inversée.



POISON

Pendant un temps donné, la jauge de VIE se vide petit à petit.



SLOW DOWN (RALENTISSEMENT)

Pendant un temps donné, la vitesse de la base est ralentie.



SMALL (RÉTRÉCISSEMENT)

Pendant un temps donné, votre base rétrécit.

OBJETS

Si vous touchez les coffres à trésor avec la balle, vous remportez divers objets. Les objets normaux agissent dès leur acquisition. Les objets de guérison agissent seulement si l'état de la base est altéré.

OBJETS NORMAUX



OR

CRISTAL (petit)
CRISTAL (moyen)
CRISTAL (grand)

Ils vous permettent d'accumuler des points d'expérience. Plus le cristal est grand, plus vous gagnez de points.



AZUR

PIERRE DE VIE (petit)
PIERRE DE VIE (moyen)
PIERRE DE VIE (grand)

Elles permettent de régénérer la jauge de VIE de la base. Plus la pierre est grande, plus l'effet régénérateur est notable.



POURPRE

PIERRE DE MANA (petit)
PIERRE DE MANA (moyen)
PIERRE DE MANA (grand)

Elles permettent de régénérer la jauge de MANA. Plus la pierre est grande, plus l'effet régénérateur est notable.



ÉTHER

Vous permet de jeter un sort sans faire baisser le niveau de la jauge de MANA pendant 20 secondes.



PARCHEMIN

Vous permet d'acquérir un certain sort.

OBJETS DE GUÉRISON

Ils sont activés automatiquement si l'état de la base est altéré. 3 objets peuvent agir simultanément.



REMÈDE ROUGE

Guérit la CONFUSION



REMÈDE POURPRE

Guérit le POISON



REMÈDE BLEU

Guérit le RALENTISSEMENT



REMÈDE JAUNE

Guérit le RÉTRÉCISSEMENT

PERLES ET MÉDAILLONS

Certaines zones sont inaccessibles à moins de posséder un certain nombre de perles.

- Les perles sont cachées dans des coffres spéciaux dans l'un des niveaux de chaque zone.
- Les perles sont mises à l'abri dans une zone protégée et ne peuvent être obtenues qu'avec le médaillon correspondant.
- Les médaillons se trouvent dans chaque zone gardée par un monstre dans un niveau. Aussi devez-vous tout d'abord obtenir un médaillon pour pouvoir accéder à la zone protégée et récupérer les perles. Vous pourrez ensuite accéder à de nouvelles zones.

vérifiez le statut d'acquisition des perles et médaillons dans le menu Item (objets) de l'écran de statut.

ZONE PROTÉGÉE

Une fois que vous avez obtenu un médaillon, si vous pénétrez dans une salle abritant la zone protégée correspondante, le médaillon s'active automatiquement et vous donne accès au coffre.

- Tapez dans le coffre à trésor pour l'ouvrir.
- Attrapez la perle avec votre base pour l'obtenir.

PERLES

Les perles vous permettent d'entrer dans une zone jusqu'alors inaccessible.

CARTE DE L'ÉCRAN DE SÉLECTION DE ZONE



ZONE INACHEVÉE

Le contour jaune indique une zone inachevée.



ZONE TERMINÉE

Le contour vert indique une zone déjà explorée.

CARTE DE L'ÉCRAN DE SÉLECTION DU NIVEAU



NIVEAU NORMAL

Niveau normal de base.



NIVEAU D'ENTRAÎNEMENT

Ce niveau vous permet de suivre un entraînement spécial. Si vous passez l'entraînement avec succès, un niveau secret s'ouvre à vous.



NIVEAU SECRET

Ce niveau renferme de nombreux coffres à trésor. Si vous passez l'entraînement avec succès, un niveau secret s'ouvre à vous.



NIVEAU DE LA PERLE

Zone protégée abritant une perle. Débloquez-en l'accès à l'aide du médaillon correspondant.



NIVEAU DU MÉDAILLON

Un monstre garde le médaillon.

ITALIAN

PREPARA IL TUO PAD: PONG INCONTRA L'RPG!

Il mondo di Beta Bloc è composto da 7 cittadelle e sotterranei, protetti da mostri leggendari! Usa il tuo pad per superare i 120 livelli, utilizzando la magia per combattere i tuoi nemici!

- Guadagna punti esperienza e passa ai livelli superiori, mano a mano che completi ogni livello
- Usa le schiacciate, lo scuoti-muro e il cannone al plasma e altre mosse speciali
- Distruggi tutti i blocchi affrontando e respingendo gli attacchi nemici
- Sfida un boss alla fine di ogni zona
- Combatti contro i tuoi amici in modalità WLAN ad hoc
- Gioca tenendo la PSP™ in verticale!

MEMORY STICK DUO™

Il salvataggio avviene automaticamente. Prima di iniziare a giocare, inserisci un'unità Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ con almeno 512KB di spazio disponibile nell'ingresso Memory Stick Duo™, per salvare i dati utente.

COME INIZIARE

Interruttore WLAN

Per collegarsi a una partita multigiocatore occorre accendere l'interruttore.

Caratteristiche WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



Modalità Ad Hoc

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



Gioco Condiviso

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



Modalità Infrastruttura

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Salvataggio

Il salvataggio avviene automaticamente. Prima di iniziare a giocare, inserisci un'unità Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ con almeno 512 KB di spazio disponibile nell'ingresso Memory Stick Duo™, per salvare i dati utente.

MENU SCREEN

TASTI DIREZIONALI SELEZIONE

 Tasto	Scelta dell'opzione
 Tasto	Annulla l'opzione
Tasto START	Menu pausa (*nella schermata di scelta della zona, del livello e durante il gioco)
Tasto HOME	Fine partita

LA SCHERMATA DI GIOCO

	Controllo
Pad analogico (Su)	Magia 1
Pad analogico (Giù)	Magia 2
 Tasto (con i tasti direzionali)	Movimento veloce
 Tasto	Metamorfosi
 Tasto	Rilascia la sfera
 Tasto (facendo rimbalzare la sfera)	Schiaccia la sfera (con i tasti direzionali)
 Tasto	Fuoco
 Tasto	Cambia angolo telecamera
 Tasto	Scuoti i muri
Tasto START	Menu pausa
Tasto HOME	Fine partita

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Questo gioco si svolge in un labirinto vasto e malvagio. Usando i tasti direzionali controlla il "Pad" per far rimbalzare la "Sfera di energia", sconfiggere i mostri e distruggere tutti i blocchi presenti in un livello. Quando hai distrutto tutti i blocchi puoi passare al livello successivo. Il Pad guadagna Punti Esperienza man mano che completi ogni livello, e il suo livello migliora dopo aver guadagnato un certo numero di punti. Il tuo obiettivo è di completare tutti i labirinti e sconfiggere il boss finale.

CONFIGURAZIONE DELLO SCHERMO



1. Indicatore VITA (Pad)

Indica l'energia vitale del tuo Pad. La VITA diminuisce se perdi una sfera o se vieni colpito dall'attacco dei mostri. Quando l'indicatore della VITA è vuoto, la partita è finita. Se acquisisci certi oggetti, o se completi una zona, l'indicatore della VITA si riempie.

2. Indicatore MANA

Spendi i punti MANA quando usi una magia, una sfera di fuoco o la metamorfosi. Se acquisisci certi oggetti, o se completi una zona, l'indicatore del MANA si riempie.

3. Icona MAGIA

Indica il tipo di magia che hai scelto nella schermata di stato. L'icona della magia si illumina quando usi la magia.

4. Contatore COMBO

Aumenta quando la sfera colpisce i blocchi o i mostri ripetutamente.

5. Indicatore VITA (Boss)

Indica la vita del Boss del livello (appare solo quando stai combattendo i Boss).

INIZIARE A GIOCARE

Inserisci il PSP™ Game nella PSP™ e accendi. La schermata del titolo appare dopo il Logo.

SCHERMATA DEL TITOLO

Seleziona "New Game" [Nuova partita] o "Load" [Carica]. "New Game" avvia una partita dall'inizio. "Load" avvia la partita caricando il livello del Pad e lo stato dei livelli, salvati in precedenza.

SCHERMATA SCELTA MODALITÀ

La schermata di scelta della modalità appare dopo aver effettuato la tua scelta nella schermata del titolo. La schermata ti permette di scegliere una delle seguenti modalità. Scorri le opzioni con i tasti direzionali e confermare una premendo il tasto .

MODALITÀ QUEST [AVVENTURA]

Gioca seguendo una trama (1 giocatore).

MODALITÀ VS [VERSUS]

Gioca contro un altro giocatore (2 giocatori). Usa la modalità wireless WLAN della PSP™ per giocare contro un avversario.

MODALITÀ SAVE [SALVATAGGIO]

Salva i dati di gioco. Ti servirà una "Memory Stick Duo™" o una "Memory Stick PRO Duo™" con almeno 512KB di spazio libero per salvare la partita.

MODALITÀ QUEST [AVVENTURA]

Modalità di gioco a 1 giocatore. Gioca seguendo una trama. Completa i 7 labirinti migliorando il livello e lo stato del tuo Pad, man mano che sconfiggi i mostri e acquisisci magie, oggetti e punti esperienza in ogni labirinto. Quando avrai completato tutti i labirinti vedrai il finale della storia.

MODALITÀ QUEST [AVVENTURA]

Nella schermata di scelta della modalità, scegli "Quest" [Avventura], poi, nella schermata di scelta della zona, scegli la zona in cui vuoi giocare. (*All'inizio, le zone che puoi scegliere sono poche. Raccogli le "perle" per aumentare il numero delle zone). Dopo essere entrato in una zona, scegli un livello nella schermata di selezione del livello per iniziare.



LIVELLO COMPLETATO E ZONA COMPLETATA

Un livello è completato quando distruggi tutti i blocchi presenti nel livello, utilizzando varie tecniche e magie. Esplora la zona e trova un "medaglione" in uno dei livelli della zona. Quando trovi un mostro con un medaglione, sconfiggilo, e la zona sarà completata.

GAME OVER E CONTINUA

Se l'indicatore della tua VITA si svuota prima di aver completato una zona, la partita sarà finita con un Game Over. Perderai la metà dell'indicatore LV UP che avevi acquisito fino a quel punto.

Scegli "CONTINUE" [Continua] per continuare

Scegli "RETURN TO ZONE SELECT SCREEN" [Torna alla schermata di scelta della zona] per tornare alla schermata di scelta della zona. (*Se quella zona particolare non è stata completata, tutti i livelli della zona che hai completato saranno considerati "non completati").

SCHERMATA DEI RISULTATI

Quando completi un livello appare la schermata dei risultati. In base a come avrai giocato guadagnerai dei punti esperienza. Quando avrai acquisito un certo numero di punti esperienza il livello del Pad aumenterà e tu guadagnerai punti crescita.



CRYSTAL [CRISTALLI]

Punti bonus per tutti i cristalli acquisiti nel livello.

MAX COMBO [COMBO MASSIMA]

Punti bonus per il numero di MAX COMBO eseguite.

NO DAMAGE [NESSUN DANNO]

Punti bonus per il completamento del livello senza aver subito danni.

ENEMY [NEMICI]

Punti bonus per il numero di nemici sconfitti nel livello.

EXP [ESPERIENZA]

Punti esperienza guadagnati fino a quel punto.

LV UP [LIVELLO SUPERIORE]

Il numero di punti esperienza necessari per passare al livello superiore.

POINTS [PUNTI]

I punti crescita per modificare lo stato del Pad o per cambiare il livello della magia. Maggiore è il livello del Pad, più punti crescita puoi acquisire. Inoltre, guadagnerai anche dei punti crescita extra per ogni dieci Level Up.

LV [LIVELLO]

Il livello corrente del Pad.

MODALITÀ VS [VERSUS]

Usa la funzione Wireless WLAN della PSP™ per giocare contro un altro giocatore. ATTIVA l'interruttore WLAN Wireless (che si trova sul lato sinistro della PSP™) quando giochi in modalità VS.

PROCEDURA PER LA MODALITÀ VS

- 1. Seleziona VS:** - scegli VS nella schermata di selezione della modalità.
- 2. Connessione:** - la funzione WLAN Wireless cerca un altro giocatore e si collega alla sua console.
- 3. Personalizza:** - ogni giocatore personalizza il suo Pad.
- 4. Gioca VS: avvia la modalità VS.**
Il numero in cima allo schermo (tenendo la PSP™ in verticale) indica quanti blocchi ti rimangono. Il numero in basso a destra indica quanti blocchi rimangono all'avversario.
- 5. Risultato:** - il risultato della partita. Scegli se vuoi giocare ancora.

MENU PAUSA

Nella schermata di scelta della zona, del livello, o durante il gioco, premi il tasto START per richiamare il menu di pausa. Scorri le opzioni con i tasti direzionali e confermale una premendo il tasto .

MENU PAUSA NELLA SCHERMATA DI SCELTA DELLA ZONA CUSTOMI SE [PERSONALIZZA]

Apri la schermata di stato per personalizzare il Pad.

SAVE [SALVA]

Apri la schermata di salvataggio per salvare i dati.

END GAME [FINE PARTITA]

Finisce la partita in corso e torna alla schermata di selezione della modalità.

MENU PAUSA NELLA SCHERMATA DI SCELTA DEL LIVELLO

CUSTOMI SE [PERSONALI ZZA]

Verifica lo stato del Pad.

SAVE [SALVA]

Apri la schermata di salvataggio per salvare i dati.

RETURN TO MAP [TORNA ALLA MAPPA]

Torna alla schermata di scelta della zona.

END GAME [FINE PARTI TA]

Finisce la partita in corso e torna alla schermata di scelta della modalità.

MENU PAUSA DURANTE IL GIOCO

STATO

Verifica lo stato del Pad.

SAVE [SALVA]

Apri la schermata di salvataggio per salvare i dati. (Salvando durante una partita, salverai i dati aggiornati a prima dell'inizio del livello corrente)

CAMERA [TELECAMERA]

Scegli uno dei 4 angoli della telecamera per cambiare la visuale.

END GAME [FINE PARTI TA]

Finisce la partita in corso e torna alla schermata di scelta della modalità.

STATO

Nella schermata di scelta della zona, del livello, o durante il gioco, premi il tasto **START** per richiamare il menu di pausa e scegli "Customise" [Personalizza] o "Status" [stato] per richiamare la schermata di stato.

SCHERMATA DI STATO

Verifica lo stato del Pad, gli oggetti e le magie.

1. **LV [LIVELLO]** Livello corrente del Pad.
2. **LV UP [LIVELLO SUPERIORE]** - Punti esperienza necessari per passare al livello superiore.
3. **EXP [ESPERIENZA]** - Punti esperienza guadagnati.
4. **POINT [PUNTI]** Punti crescita che puoi usare per cambiare il tuo stato.
5. **Select Menu [Selezione menu]** - Scorri con i tasti direzionali e apri il menu premendo il tasto .
6. **Information [Informazioni]** - Informazioni sul menu
7. **Message Window [Finestra messaggi]** - Accedi ai messaggi.

MENU I - STATO

Verifica lo stato del Pad o cambia lo stato usando i punti crescita.

VITA - cambia l'indicatore MAX LIFE [MAX VITA].

MANA - cambia l'indicatore Max MANA [Max MANA].

COLPO - cambia la forza dell'attacco del Pad.

POTENZA - cambia la forza distruttiva della sfera.

MENU I I - OGGETTI

Verifica lo stato di acquisizione del medaglione, degli oggetti curativi e della metamorfosi.

MEDAGLIONE - stato dell'oggetto speciale

OGGETTI CURATIVI - stato degli oggetti curativi

METAMORFOSI - stato delle possibili forme in cui può trasformarsi il Pad

MENU I I I - MAGIE

Verifica lo stato delle magie acquisite e del livello delle magie. Usa i punti crescita per aumentare il livello delle magie. Le magie non acquisite possono essere trovate nei forzieri del tesoro.

CHANGE SPELL [CAMBIA MAGIA]

Cambia la magia che vuoi usare durante la partita. Puoi dotarti solo di 2 magie per volta.

REMOVE SPELL [RIMUOVI MAGIA]

Rimuovi la magia di cui sei dotato in quel momento.

LEVEL UP [LIVELLO SUPERIORE]

Usa i punti crescita per aumentare il livello delle magie.

TECNICHE DI GIOCO



PCONTROLLARE IL PAD E SCUOTERE I MURI

- Usa i tasti direzionali per muovere il Pad nelle quattro direzioni.
- Facendo rimbalzare la sfera, muovi il Pad per cambiare la direzione della sfera.
- Aumenta la velocità della sfera premendo nella stessa direzione della sfera.
- Rallenta la sfera premendo nella direzione opposta a quella della sfera.
- Fai rimbalzare la sfera contro gli spigoli del Pad per cambiarne l'angolazione.
- Premi il tasto **R** per scuotere i muri e cambiare la direzione della sfera.



CONTROLLO DELLA SFERA, DELLA SCHIACCIATA E DELLA SFERA DI PLASMA

- Lancia la sfera con il tasto **X**.
- La sfera rimbalza contro i blocchi e i muri.
- Se la sfera cade in fondo allo schermo, l'indicatore della VITA diminuisce.
- Fai rimbalzare la sfera con il Pad.
- Aggiungi effetto e forza alla sfera, premendo un tasto direzionale e il tasto **X**.
- Premi il tasto **SU** quando il Pad fa rimbalzare la sfera, per produrre la sfera al Plasma.



FUOCO E METAMORFOSI

- Premi il tasto **○** per sparare proiettili dal Pad quando la sfera è stata lanciata.
- I proiettili non possono danneggiare i blocchi, ma possono distruggere i mostri.
- Premi il tasto **△** per trasformare il Pad.
- Trasformando il Pad in varie forme, cambia il tipo di proiettili sparati.
- A seconda della situazione, può essere molto utile cambiare i vari tipi di proiettile usando la metamorfosi.



MAGIA

- Richiama una magia muovendo il Pad Analogico su e giù.
- Accedi alla schermata Customise [personalizza] per scegliere il tipo di magia che vuoi usare durante la partita.
- Puoi dotarti solo di 2 magie per volta.
- All'inizio della partita, hai solo

LIGHTNING [FULMINE]

- Trova altre magie nei forzieri del tesoro man mano che progredisci nel gioco.
- Aumenta il livello delle magie usando i punti crescita.
- Non potrai aumentare il livello delle magie finché il livello del Pad non sarà oltre 20 o 40.

STATO ANOMALO DEL PAD

Alcuni nemici sono in grado di cambiare la condizione del tuo Pad. Ci sono 4 tipi di condizione anomala e ciascun tipo richiede un oggetto curativo per riportare il Pad alla normalità.



CONFUSE [CONFUSIONE]

Per un certo periodo, la direzione del rimbalzo della sfera sarà simmetrica.



POISON [VELENO]

Per un certo periodo, l'indicatore della VITA diminuisce poco per volta.



SLOW DOWN [RALLENTA]

Per un certo periodo, diminuisce la velocità del Pad.



SMALL [PICCOLO]

Per un certo periodo, il Pad si restringe.

OGGETTI

Colpendo i forzieri del tesoro con la sfera, acquisirai vari oggetti. Gli oggetti normali hanno effetto nel momento in cui vengono acquisiti. Gli oggetti curativi hanno effetto solo quando la condizione del Pad diventa anormale.

OGGETTI NORMALI



GIALLO

CRISTALLO (piccolo)
CRISTALLO (medio)
CRISTALLO (grande)

Questi oggetti influenzano i punti esperienza. Più è grande il cristallo, più sono i punti acquisiti.



AZZURRO

PIETRA DELLA VITA (piccola)
PIETRA DELLA VITA (media)
PIETRA DELLA VITA (grande)

Questi oggetti ripristinano l'indicatore della VITA del Pad. Più è grande la pietra, maggiore è il ripristino.



PORPORA

PIETRA DEL MANA (piccola)
PIETRA DEL MANA (media)
PIETRA DEL MANA (grande)

Questi oggetti ripristinano l'indicatore del MANA. Più è grande la pietra, maggiore è il ripristino.



ETHER [ETERE]

Ti permette di usare le magie per 20 secondi, senza svuotare l'indicatore del MANA.



PERGAMENA MAGICA

Acquisisci una certa magia.

OGGETTI CURATIVI

Si attivano automaticamente quando la condizione del Pad diventa anormale. Puoi tenerne al massimo 3.



CURA ROS SA

Cura CONFUSE [CONFUSIONE]



CURA PORPORA

Cura POISON [VELENO]



CURA BLU

Cura SLOW DOWN [RALLENTA]



CURA GIALLA

Cura SMALL [PICCOLO]

PERLE E MEDAGLIONI

- Alcune zone non sono accessibili a meno che tu non possieda almeno un certo numero di perle.
- Le perle sono nascoste in speciali forzieri in un livello di ciascuna zona.
- Le perle sono difese da una zona protettiva sbloccabile solo con il corrispondente medaglione.
- I medaglioni si trovano in ogni zona, difesi da un mostro, in uno dei livelli. Perciò, devi prima acquisire un medaglione, poi sbloccare la corrispondente zona protetta, per poter poi ottenere le perle che ti permettono di accedere ad altre zone.

Controlla lo stato di acquisizione delle "perle" e dei "medaglioni" nel menu Item [Oggetti] nella schermata dello stato.

ZONA PROTETTA

Dopo aver acquisito un medaglione, se entri in una stanza che ha una zona protetta corrispondente al tuo medaglione, allora il medaglione si attiva automaticamente, permettendoti di accedere al forziere.

- Colpisci il forziere del tesoro per aprirlo.
- Prendi la "Perla" con il Pad per acquisirla.

PERLA

Una perla ti permette di entrare in una zona dove prima non potevi entrare!

MAPPA NELLA SCHERMATA DI SCELTA DELLA ZONA



ZONA NON COMPLETATA

Il marchio giallo indica che la zona non è stata ancora completata.



ZONA COMPLETATA

Il marchio verde indica che la zona è stata già completata.

MAPPA NELLA SCHERMATA DI SCELTA DEL LIVELLO



LIVELLO NORMALE

- Normale livello di base



LIVELLO DI ADDESTRAMENTO

- Il livello ti offre un addestramento speciale.
- Superando i requisiti dell'addestramento, si apre un percorso verso un livello nascosto.



LIVELLO NASCOSTO

- Un livello dove puoi trovare vari forzieri del tesoro.
- Superando i requisiti del livello di addestramento, si apre un percorso verso un livello nascosto.



LIVELLO DELLA PERLA

- Una zona protetta dove c'è una perla difesa.
- Annulla la protezione con il medaglione corrispondente.



LIVELLO DEL MEDAGLIONE

- I mostri difendono il medaglione.

GERMAN

BEREITEN SIE IHR PADDEL FÜR EINE RPG MIEF STIL HANDLUNG VOR!

Die Welt von Beta Block besteht aus 7 Zitadellen und Verliesen, die von sagenhaften Ungeheuern geschützt werden! Benutzen Sie Ihr Paddel, um Ihren Weg durch mehr als 120 Phasen zu kämpfen, die Zaubereienrechtschreibungen werfen, um zähe Feinde zu kämpfen!

- Verdienen Sie Erfahrungspunkte und nivellieren Sie darauf, während Sie jede Phase reinigen,
- Benutzt besondere Bewegungen, wie Kürbisseschläge, Schütteln-die-Wand und Plasmakanon
- Alle Blöcke durch Weben vom Angriff des Feinds Sprengt, und schießend hinter
- Konfrontiert einen Chef am Ende von jeder Zone
- Kämpft gegen Ihre Freunde über WLAN ad Hoc Modus
- Hält der PSP™ senkrecht, zu spielen

MEMORY STICK DUO™

Es wird automatisch gespeichert. Lege zum Speichern von Benutzerdaten vor Spielbeginn einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ mit mindestens 512KB freiem Speicher in den Memory Stick Duo™ -Steckplatz ein.

ANGEFANGEN ZU WERDEN

WLAN-SCHALTER

Schalter muss aktiv sein, um Multiplayer-Spiel beizutreten.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)- Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing- Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSLRouter), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

SPEICHERN

Es wird automatisch gespeichert. Lege zum Speichern von Benutzerdaten vor Spielbeginn einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ mit mindestens 512 KB freiem Speicher in den Memory Stick Duo™ -Steckplatz ein.

MENÜ-BILDSCHIRM

TASTENKONFIGURATION

⊗ -Taste	Option wählen
⬆ -Taste	Option abbrechen
START-Taste	Pause-Menü (*auf dem Bildschirm "Zone Select" (Zonen-Auswahl), dem Bildschirm "Stage Select" (Stufen-Auswahl) und während dem Spiel)
HOME-Taste	Spiel beenden

SPIELBILDSCHIRM

←→↑↓	Schläger kontrollieren
⊗ -Taste	Wände erschüttern
Analog-Pad (oben)	Zauber 1
Analog-Pad (unten)	Zauber 2
⬆ -Taste	Verwandeln
⊗ -Taste	
(mit Richtungstasten)	Beschleunigung
⊗ -Taste	Feuer
⊖ -Taste	
(beim Freilassen des Balls)	Ball freilassen
⬆ -Taste	
(wenn der Ball geschlagen wird)	Squash-Ball (mithilfe der Richtungstasten)
Richtungstaste	Oben (wenn der Ball geschlagen wird) Plasma-Ball (in dem Moment, in dem der Ball aufschlägt)
START-Taste	Pause-Menü
HOME-Taste	Spiel beenden

SPIELZUSAMMENFASSUNG

Dieses Spiel findet in einem riesigen, schrecklichen Labyrinth statt. Steuere den Schläger mit den Richtungstasten, um einen "Energie-Ball" zurückzuschlagen, besiege Monster und zerstöre alle Steinblöcke in der jeweiligen Stufe. Sobald du alle Steinblöcke zerstört hast, kannst du zur nächsten Stufe aufsteigen. Während du die einzelnen Stufen absolvierst, gewinnt der Schläger an Erfahrungspunkten. Das Level des Schlägers steigt, sobald du eine gewisse Punktzahl erreicht hast. Dein Ziel ist es, alle Labyrinth zu absolvieren und den Endgegner zu besiegen.



BILDSCHIRMKONFIGURATION

1. LEBENS-Anzeige (Schläger)

Zeigt an, wie viel LEBENS-Energie der Schläger hat. LEBEN verringert sich, wenn du den Ball fallen lässt, oder wenn du bei einem Angriff der Monster getroffen wirst. Sobald die LEBENS-Anzeige leer ist, hast du das Spiel verloren. Wenn du bestimmte Gegenstände erhältst oder wenn du eine Zone geschafft hast, wird die LEBENS-Anzeige wieder aufgefüllt.

2. MANA-Anzeige

Du benötigst MANA-Punkte, um einen Zauber zu wirken, einen Ball abzufeuern oder um eine Verwandlung durchzuführen. Wenn du bestimmte Gegenstände erhältst oder wenn du eine Zone geschafft hast, erhältst du MANA-Punkte.

3. ZAUBER-Symbol

Zeigt den Zauber, den du gerade ausgewählt hast, auf dem Status-Bildschirm an. Das Zauber-Symbol leuchtet auf, wenn der Zauber aktiviert ist.

4. KOMBO-Zähler

Steigt, wenn der Ball kontinuierlich Steinblöcke oder Monster trifft.

5. LEBENS-Anzeige (Endgegner)

Zeigt die LEBENS-Anzeige des Endgegners der Stufe an (erscheint nur, wenn gegen den Endgegner gekämpft wird).

DAS SPIEL STARTEN

Lege die "UMD" in die PSP™-Konsole ein und schalte das Gerät ein. Der Titelschirm erscheint nach dem Logo.

TITELBILDSCHIRM

Wähle entweder "New Game" (Neues Spiel) oder "Load" (Laden). "New Game" (Neues Spiel) startet das Spiel vom Anfang. "Load" (Laden) startet das Spiel ab der zuletzt absolvierten Stufe mit den gespeicherten Daten des "Paddle Levels" (Schläger-Levels).

BILDSCHIRM "MODE SELECT" (MODUS-AUSWAHL)

Der Bildschirm "Mode Select" (Modus-Auswahl) erscheint, nachdem du eine Auswahl auf dem Titelschirm getroffen hast. Auf dem Bildschirm kannst du die nachfolgend beschriebenen Modi auswählen. Mit den Richtungstasten kannst du durch die Optionen wechseln und eine davon mit der -Taste auswählen.

QUEST

Beim Spielen der Geschichte folgen (1 Spieler).

VS

Gegen einen anderen Spieler antreten (2 Spieler). Verwende die WLAN-Funktion der PSP™, um gegen einen anderen Spieler anzutreten.

SAVE (SPEICHERN)

Speichert Spieldaten. Du benötigst einen "Memory Stick Duo" oder einen "Memory Stick PRO Duo", der mindestens 672 KB freien Speicherplatz hat, um das Spiel zu speichern.

QUEST-MODUS

1-Spieler-Modus. Absolviere die Geschichte des Spiels.

Vollende 7 Labyrinth und steigere das Schläger-Level und den Schläger-Status, indem du Monster besiegst und Zauber, Gegenstände sowie Erfahrungspunkte in den Labyrinthen einsammelst. Nachdem du jedes Labyrinth erfolgreich beendet hast, siehst du das Ende der Geschichte.

QUEST-MODUS

Wähle zunächst auf dem Bildschirm "Mode Select" (Modus-Auswahl) ein "Quest" aus und dann auf dem Bildschirm "Zone Select" (Zonen-Auswahl) eine Zone, in der du spielen möchtest. (*Am Anfang sind die Zonen, die zur Auswahl stehen, noch begrenzt. Sammle "Pearls" (Perlen), um die Anzahl der Zonen zu vergrößern). Sobald du in einer Zone bist, wählst du auf dem Bildschirm "Stage Select" (Stufen-Auswahl) eine Stufe aus, um zu beginnen.

STUFE UND ZONEN ABSOLVIEREN

Eine Stufe hast du geschafft, sobald du alle Steinblöcke der Stufe unter Anwendung verschiedener Techniken und Zauber zerstört hast. Erkunde die Zone und finde ein "Medallion" in einer der Stufen der Zone. Wenn du das Monster mit einem Medaillon gefunden und besiegt hast, hast du die Zone beendet.



VERLIEREN UND WEITERSPIELEN

Wenn deine LEBENS-Anzeige zu Ende geht, bevor du eine Zone beendet hast, hast du verloren. Du verlierst die Hälfte der LV-UP-Anzeige, die du bis zu diesem Punkt erreicht hast. Wenn du das Spiel verloren hast, kannst du entweder weiterspielen oder abbrechen. Wähle "YES" (JA), um weiterzuspielen. Wähle "NO" (NEIN), um zum Bildschirm "Zone Select" (Zonen-Auswahl) zurückzukehren. (*Wenn du diese Zone nicht geschafft hast, werden sämtliche Stufen in dieser Zone wieder als "uncleared" (nicht beendet) eingestuft).

RESULT SCREEN (ERGEBNIS-BILDSCHIRM)

Wenn du eine Stufe vollendest, erscheint der Ergebnis-Bildschirm. Je nachdem wie gut du gespielt hast, erhältst du Erfahrungspunkte. Wenn du eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten erreichst, steigt das "Paddle Level" (Schläger-Level) und du gewinnst an Wachstumspunkten.



KRISTALL

Bonus-Punkte für alle Kristalle, die du in einer Stufe erhalten hast.

MAX-KOMBO

Bonus-Punkte für die Anzahl der MAX-KOMBOS, die du ausgeführt hast.

NO DAMAGE (OHNE SCHADEN)

Bonus-Punkte für das Beenden einer Stufe ohne Schaden.

ENEMY (GEGNER)

Bonus-Punkte für die Anzahl der Gegner, die du in einer Stufe besiegt hast.

EXP

Erfahrungspunkte, die du bisher erhalten hast.

LV UP

Die Anzahl an Erfahrungspunkten, die für das nächste Level Up benötigt werden.

POINTS (PUNKTE)

Wachstumspunkte, um den Schläger-Status bzw. das Zauber-Level zu ändern. Je höher das Level des Schlägers ist, desto mehr Wachstumspunkte kannst du erhalten. Bei jedem 10. Level Up erhältst du zusätzliche Bonus-Wachstumspunkte.

LV

Das aktuelle Level des Schlägers.

VS-MODUS

Verwende die WLAN-Funktion der PSP™, um gegen einen anderen Spieler anzutreten. Schalte den WLAN-Schalter ein (links an der PSP™-Konsole), um den VS-Modus zu spielen.

VS-Modus-Vorgang

- 1. VS auswählen** - Wähle auf dem Bildschirm "Mode Select" (Modus-Auswahl) die Option "VS".
- 2. Verbinden** - WLAN sucht nach einem weiteren Spieler und stellt eine Verbindung zu seiner/ihrer Konsole her.
- 3. Customise** (Anpassen) - Jeder Spieler passt seinen/ihren Schläger an.
- 4. VS-Spiel** - Der VS-Modus beginnt. Die Zahl, die oben am Bildschirm erscheint (bei vertikal gehaltener PSP™-Konsole), zeigt an, wie viele Steinblöcke du noch zerstören musst. Die Zahl unten rechts zeigt an, wie viele Steinblöcke dein Gegner noch zerstören muss.
- 5. Ergebnis** - Das Ergebnis des Spiels. Entscheide, ob du noch einmal spielen möchtest.

PAUSE-MENÜ

Drücke im Bildschirm "Zone Select" (Zonen-Auswahl), im Bildschirm "Stage Select" (Stufen-Auswahl) oder während des Spiels die START-Taste, um das Pause-Menü anzuzeigen. Mit den Richtungstasten wechselst du zwischen den einzelnen Optionen, und durch Drücken der -Taste wählst du eine Option.

PAUSE-MENÜ IM BILDSCHIRM "ZONE SELECT" (ZONEN-AUSWAHL)

CUSTOMISE (ANPASSEN)

Öffnet den Status-Bildschirm, um den Schläger anzupassen.

SAVE (SPEICHERN)

Öffnet den Speicher-Bildschirm, um Daten zu speichern.

END GAME (SPIEL BEENDEN)

Das aktuelle Spiel beenden und zum Bildschirm "Mode Select" (Modus-Auswahl) zurückkehren.

PAUSE-MENÜ IM BILDSCHIRM "STAGE SELECT" (STUFEN-AUSWAHL)

STATUS

Den Schläger-Status nachsehen.

SAVE (SPEICHERN)

Öffnet den Speicher-Bildschirm, um Daten zu speichern.

RETURN TO MAP (ZURÜCK ZUR KARTE)

Zum Bildschirm "Zone Select" (Zonen-Auswahl) zurückkehren.

END GAME (SPIEL BEENDEN)

Das aktuelle Spiel beenden und zum Bildschirm "Mode Select" (Modus-Auswahl) zurückkehren.

PAUSE-MENÜ IM BILDSCHIRM "ZONE SELECT" (ZONEN-AUSWAHL)

STATUS

Den Schläger-Status nachsehen.

SAVE (SPEICHERN)

Öffnet den Speicher-Bildschirm, um Daten zu speichern. (Wenn du während dem Spiel speicherst, werden die Daten gespeichert, wie sie zu Beginn der aktuellen Stufe waren)

KAMERA

Wähle unter 4 Kamerawinkeln aus, um die Sicht zu ändern.

END GAME (SPIEL BEENDEN)

Das aktuelle Spiel beenden und zum Bildschirm "Mode Select" (Modus-Auswahl) zurückkehren.

STATUS-BILDSCHIRM

Drücke im Bildschirm "Zone Select" (Zonen-Auswahl), im Bildschirm "Stage Select" (Stufen-Auswahl) oder während des Spiels die START-Taste, um das Pause-Menü aufzurufen und wähle "Customise" (Anpassen) oder "Status", um den Status-Bildschirm anzuzeigen.

STATUS-BILDSCHIRM

Den Schläger-Status, Gegenstände und Zauber nachsehen.

1. **LV** - Aktuelles "Paddle-Level" (Schläger-Level)
2. **LV UP** - Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die für das nächste Level nötig sind.
3. **EXP** - Erfahrungspunkte, die du verdient hast.
4. **POINT (PUNKTE)** - Wachstumspunkte, die du zum Ändern deines Status verwenden kannst.
5. **Select Menu** (Auswahl-Menü) - Mit den Richtungstasten kannst du scrollen und mit der x-Taste kannst du das Menü öffnen.
6. **Information** - Erklärt, um was es im Menü geht.
7. **Nachrichtenfenster** - Auf Nachrichten zugreifen.

MENÜ I STATUS

Den Schläger-Status nachsehen oder den Status mit Wachstumspunkten ändern.

LEBEN - Ändert die MAX-LEBENS-Anzeige.

MANA - Ändert die MAX-MANA-Anzeige.

SCHUSS - Ändert die Angriffskraft des Schläger-Schusses.

KRAFT - Ändert die Zerstörungskraft des Balls.

MENÜ II GEGENSTÄNDE

Nachsehen wie viele Medaillons, Heilungsgegenstände und Verwandlungen du erhalten hast.

MEDAILLON - Status besonderer Gegenstände; Perlen und Medaillons.

HEILUNGSGEGENSTAND - Status des Heilungsgegenstands.

VERWANDELN - Status der möglichen Formen, in die sich der Schläger verwandeln kann.

MENÜ III SPELLS (ZAUBER)

Den Status der erhaltenen Zauber und Zauber-Level nachsehen. Verwende Wachstumspunkte, um Zauber-Levels zu steigern. Zauber kann in Schatztruhen gefunden werden.

CHANGE SPELL (ZAUBERWECHSEL)

Es ist gut "Change Spell" (Zauberwechsel) im Spiel zu verwenden. Du kannst dich jeweils nur mit maximal 2 Zaubern ausrüsten.

REMOVE SPELL (ZAUBER ENTFERNEN)

"Remove Spell" entfernt den Zauber, mit dem du momentan ausgerüstet bist.

LEVEL UP

Verwende Wachstumspunkte, um dein Zauber-Level zu steigern.



SPIELTECHNIK

PADDLE CONTROL & WALL SHAKING

- Verwende die Richtungstasten, um den Schläger in alle vier Richtungen zu bewegen.
- Bewege den Schläger, wenn du den Ball schlägst, um die Richtung des Balls zu ändern.
- Beschleunige den Ball, indem du in die Richtung drückst, in die sich der Ball bewegt.
- Verlangsame den Ball, indem du in die entgegengesetzte Richtung zur Ballflugrichtung drückst.
- Schlag den Ball mit der Kante des Schlägers, um den Abprallwinkel zu ändern.
- Drücke die **R**-Taste, um die Wand zu erschüttern und so die Richtung des Balls zu ändern.



KONTROLLE, SQUASH-BALL UND PLASMA-BALL

- Schlag den Ball mit der -Taste.
- Der Ball prallt von Steinblöcken und Wänden ab.
- Wenn der Ball nach unten fällt, auf den unteren Bildschirmrand, verringert sich die LEBENS-Anzeige.
- Schlag den Ball mit dem Schläger.
- Mit den Richtungstasten und der -Taste kannst du dem Ball mehr Drall und Kraft verleihen. (=Squash-Ball)
- Drücke die Richtungstaste Oben in dem Moment, in dem der Schläger auf den Ball trifft, um einen Plasma-Ball zu erzeugen.



FEUER UND VERWANDELN

- Sobald du den Ball geschlagen hast, kannst du die -Taste drücken, um mit dem Schläger Kugeln zu schießen.
- Kugeln können nur Monster zerstören, sie fügen Steinblöcken keinen Schaden zu.
- Drücke die -Taste, um den Schläger zu verwandeln. Eine Verwandlung in unterschiedliche Formen ändert auch die Art des Beschusses mit Kugeln.
- Je nach Situation kann es nützlich sein, durch Verwandlung zwischen unterschiedlichen Schussarten zu wechseln.



MAGIE

- Wirke einen Zauber, indem du den Analog-Pad nach oben und unten bewegst.
- Im Bildschirm "Customise" (Anpassung) kannst du die Art des Zaubers auswählen, die du im Spiel verwenden möchtest.
- Du kannst dich jeweils nur mit maximal 2 Zaubern ausrüsten.

BLITZ

- Am Anfang des Spiels bist du nur mit BLITZ ausgerüstet.
- Finde weitere Zaubers in Schatztruhen.
- Erhöhe das Level eines Zaubers, indem du Wachstumspunkte verwendest.
- Du kannst das Zauber-Level erst erhöhen, wenn das "Paddle Level" (Schläger-Level) über 20 oder 40 liegt.

ABNORMALER SCHLÄGER-STATUS

Manche Gegner können den Zustand deines Schlägers verändern. Es gibt 4 Arten abnormaler Zustände. Jeder Zustand muss mithilfe einer Heilaktion korrigiert werden.



CONFUSE (VERWIRREN)

Die Sprungrichtung des Balls ist für kurze Zeit symmetrisch.



POISON (VERGIFTEN)

Die LEBENS-Anzeige wird für eine Weile immer leerer.



SLOW DOWN (VERLANGSAMEN)

Die Schlägergeschwindigkeit wird für kurze Zeit langsamer.



SMALL (VERKLEINERN)

Der Schläger wird für kurze Zeit kleiner.

GEGENSTÄNDE

Triff mit dem Ball Schatztruhen, um Gegenstände einzusammeln. Normale Gegenstände werden sofort wirksam, wenn sie eingesammelt werden. Heilungsgegenstände werden erst dann wirksam, wenn der Schlägerszustand abnormal ist.

NORMALE GEGENSTÄNDE



GELB

KRISTALL (klein)
KRISTALL (mittel)
KRISTALL (groß)

Diese werden zu deinen Erfahrungspunkten hinzugezählt. Je höher größer der Kristall, desto mehr Punkte erhältst du.



AQUAMARINBLAU

LEBENSSTEIN (klein)
LEBENSSTEIN (mittel)
LEBENSSTEIN (groß)

Diese füllen die LEBENS-Anzeige des Schlägers auf. Je größer der Stein, desto mehr Lebensenergie erhältst du.



PURPURN

MANA-STEIN (klein)
MANA-STEIN (mittel)
MANA-STEIN (groß)

Diese füllen die MANA-Anzeige auf. Je größer der Stein, desto mehr Lebensenergie erhältst du.



ÄTHER

Damit kannst du 20 Sekunden lang Zauber wirken, ohne die MANA-Anzeige zu entleeren.



ZAUBER-ROLLE

Damit sammelst du einen bestimmten Zauber ein.

HEILUNGSGEGENSTÄNDE

Werden automatisch aktiviert, wenn der Schlägerzustand abnormal ist. Du kannst maximal drei Stück haben.



ROTE HEILUNG
Heilt VERWIRREN



VIOLETTE HEILUNG
Heilt VERGIFTEN



BLAUE HEILUNG
Heilt VERLANGSAMEN



GELBE HEILUNG
Heilt VERKLEINERN

PERLEN UND MEDAILLONS

Manche Zonen können nur betreten werden, wenn du eine bestimmte Anzahl Perlen und Medaillons hast.

- Perlen findest du in versteckten Truhen in einer der Stufen innerhalb jeder Zone.
- Perlen werden in einer geschützten Zone aufbewahrt. Du kannst sie nur mit einem entsprechenden Medaillon einsammeln.
- Medaillons findest du in jeder Zone – in einer der Stufen werden sie von einem Monster bewacht.
- Daher musst du erst ein Medaillon einsammeln und die entsprechende Schutzzone entschärfen, um an die Perlen heranzukommen. Mit ihnen kannst du weitere Zonen erreichen.

Auf dem "Status Screen" (Status-Bildschirm) des Gegenstand-Menüs nachsehen, wie viele "Pearls" (Perlen) und "Medallions" (Medaillons) du erhalten hast..

SPEZIALTRUHE, DIE EINE PERLE ENTHÄLT

Wenn du nach dem Einsammeln eines Medaillons mit dem Medaillon ein Zimmer mit einer entsprechenden Schutzzone betrittst, wird das Medaillon sofort automatisch aktiviert, sodass du auf die Truhe zugreifen kannst.

- Triff die Truhe, um sie zu öffnen.
- Fang die Perle mit dem Schläger, um sie einzusammeln.

PERLE

Mit einer Perle kannst du eine Zone betreten, die du vorher nicht erreichen konntest!

KARTE IM BILDSCHIRM "ZONE SELECT" (ZONEN-AUSWAHL)



NICHT ABSOLVIERTE ZONE

Der gelb gekennzeichnete Bereich zeigt Zonen an, die du noch nicht absolviert hast.



ABSOLVIERTE ZONE

Der grün gekennzeichnete Bereich zeigt Zonen an, die du schon absolviert hast.

KARTE IM BILDSCHIRM "STAGE SELECT" (STUFEN-AUSWAHL)



NORMAL STAGE (NORMALE STUFE)

Ganz normale Stufe



TRAINING STAGE (TRAININGSSTUFE)

Stufe, auf der du ein Spezialtraining absolvieren kannst. Wenn du die Anforderungen des Trainings erfüllst, erhältst du Zugriff auf eine versteckte Stufe.



HIDDEN STAGE (VERSTECKTE STUFE)

In dieser Stufe kannst du viele Schatztruhen finden. Wenn du die Anforderungen der Trainingsstufe erfüllst, erhältst du Zugriff auf eine versteckte Stufe.



PEARL STAGE (PERLENSTUFE)

Eine Schutzzone, hinter der eine Perle steckt. Deaktiviere mit einem entsprechenden Medaillon die Schutzzone.



MEDALLION STAGE (MEDAILLON-STUFE)

Ein Monster bewacht das Medaillon.

SPANISH

¡PREPÁRATE PARA UNA PARTIDA CON TOQUES DE ROL!

El mundo de Beta Bloc se compone de 7 ciudadelas y mazmorras custodiadas por monstruos legendarios. Usa el deslizador para superar más de 120 fases y ayúdate de hechizos frente a los enemigos más despiadados.

- En cada fase, obtienes puntos de experiencia y podrás subir de nivel
- Hay cantidad de movimientos especiales, como toques con efecto o bolas de plasma
- En cada zona te espera un enemigo especial
- Compite con tus amigos gracias al modo ad hoc mediante conexión inalámbrica (WLAN)
- Pon tu PSP™ en vertical, ¡y a jugar!

MEMORY STICK DUO™

Los datos de usuario se guardan automáticamente, siempre que insertes un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™ con al menos 512KB de espacio libre en la ranura para Memory Stick Duo™ antes de empezar la partida.

INTRODUCCIÓN

Interrupción WLAN

Si no está encendido, no podrás incorporarte a partidas multijugador.

Funciones Inalámbricas (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



Game Sharing

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



Modo Infraestructura

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Guardado de datos

Los datos de usuario se guardan automáticamente, siempre que insertes un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™ con al menos 512KB de espacio libre en la ranura para Memory Stick Duo™ antes de empezar la partida.

PANTALLA DE MENÚ

DIRECTIONAL BUTTONS SELECT

Botones direccionales

Botón X

Botón O

Botón START (inicio)

Botón HOME (menú principal)

Seleccionar

Seleccionar opción

Cancelar opción

Menú de pausa (durante la selección de zona o fase y durante la partida)

Finalizar partida

GAME SCREEN

←→↑↓

Analog Stick (Up)

Analog Stick (Down)

Botón X Botón

(con botones direccionales)

Botón A

Botón X

Botón X

(al tocar la bola)

Botón O

Botón L

Botón R

Botón START

Botón HOME

Control del deslizador

Hechizo 1

Hechizo 2

Movimiento rápido

Metamorfosis

Liberar la bola

Golpe dirigido (con botones direccionales)

Disparar

Cambiar cámara

Zarandear paredes

Menú de pausa

Finalizar partida

RESUMEN DEL JUEGO

Este juego se desarrolla en un extenso laberinto diabólico. Mueve el deslizador con los botones direccionales para hacer que la bola de energía rebote, derrotar a los monstruos y destruir los bloques de cada fase. Para pasar a la siguiente fase, tendrás que destruir todos los bloques. Con cada fase superada, el deslizador obtiene unos puntos de experiencia que, al acumularse, lo hacen subir de nivel. El objetivo es superar todos los laberintos y derrotar al gran enemigo final.

CONFIGURACIÓN DE LA PANTALLA



1. INDICADOR DE ENERGÍA (DESLIZADOR)

Muestra la energía vital que tiene el deslizador. Esta energía disminuye si pierdes alguna bola o si te alcanzan los monstruos. Si el indicador se vacía, habrás perdido. Para rellenarlo, es preciso hallar ciertos objetos o superar una zona.

2. INDICADOR DE MANÁ

Los puntos de maná se invierten en lanzar hechizos, disparar la bola o transformar el deslizador. Para rellenar este indicador, es preciso hallar ciertos objetos o superar una zona.

3. ICONO DE HECHIZO

Muestra el tipo de hechizo que seleccionaste en la pantalla de estado. Si el hechizo está activo, el icono se ilumina.

4. RECuento DE COMBOS

Aumenta si la bola golpea los bloques o a los monstruos repetidamente de forma continuada.

5. INDICADOR DE ENERGÍA (ENEMIGO)

Muestra la energía vital del enemigo especial y sólo aparece cuando hay uno en pantalla.

INICIO DEL JUEGO

Introduce Beta Bloc en la consola PSP™ y enciéndela. Después del logotipo, aparecerá la pantalla de título.

PANTALLA DE TÍTULO

Selecciona New Game (partida nueva) o Load (cargar). New Game inicia una partida desde el principio. Load inicia la partida con los datos guardados sobre el nivel del deslizador y las fases superadas.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE MODO

A continuación, aparece la pantalla Mode Select (selección de modo). Esta pantalla permite seleccionar uno de los modos disponibles. Para explorar las opciones, usa los botones direccionales y, para seleccionar una, pulsa .

QUEST (desafío)

Sigue la historia hasta descubrir el final (1 jugador).

VS (competición)

Enfréntate a otro jugador (2 jugadores). Gracias al acceso inalámbrica (WLAN) de tu PSP™, podrás competir contra otra persona.

SAVE (guardar)

Guarda los datos de juego. Para eso, necesitarás un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™ con al menos 512KB de espacio libre.

MODO QUEST (desafío)

Modo para un jugador en el que seguirás una historia. Tendrás que mejorar el nivel y el estado del deslizador, aniquilar monstruos y obtener hechizos, objetos y puntos de experiencia en cada uno de los siete laberintos. Tras superarlos todos, conocerás el final de la historia.

MODO QUEST (desafío)

En la pantalla Mode Select (selección de modo), elige Quest (desafío). En la pantalla Zone Select (selección de zona), elige la zona en la que quieres jugar. Al principio, habrá pocas zonas disponibles. Para aumentar la selección, deberás recolectar perlas. Una vez dentro de una zona, selecciona la fase en la pantalla Stage Select (selección de fase).



FIN DE FASE Y FIN DE ZONA

Para superar una fase, tienes que destruir todos los bloques que hay en ella mediante distintas técnicas y hechizos. Entre las fases de cada zona, se esconde un medallón que deberás buscar. Cuando veas al monstruo que porta el medallón, derrotalo; de ello depende que superes la zona.

DERROTA Y CONTINUACIÓN

Si tu indicador de energía se vacía antes de superar la zona, habrás perdido. En ese momento, se vacía la mitad del contenido acumulado en el indicador de SIGUIENTE NIVEL. Si te han derrotado, puedes continuar la partida o abandonar.

Selecciona Continue (continuar) para proseguir.

Selecciona Return To Zone Select Screen (regresar a pantalla de selección de zona) para ir a esa pantalla. Ten en cuenta que, si no has superado la zona, se perderán tus progresos en las distintas fases que la componen.



PANTALLA DE RESULTADOS

Siempre que superes una fase, aparecerá la pantalla de resultados. Los puntos de experiencia se asignan en función del rendimiento. Una vez acumulada cierta cantidad de puntos, el deslizador subirá de nivel y tú recibirás puntos de progreso.

CRYSTAL (cristal)

Bonificación por los cristales conseguidos en la fase.

MAX COMBO (combo máximo)

Bonificación por la cantidad de combos máximos realizados.

NO DAMAGE (sin daños)

Bonificación por superar la fase sin sufrir ningún daño.

ENEMY (enemigo)

Bonificación por la cantidad de enemigos liquidados en la fase.

EXP

Puntos de experiencia obtenidos hasta el momento

LV UP (siguiente nivel)

Cantidad de puntos de experiencia necesarios para alcanzar el siguiente nivel.

POINTS (puntos)

Puntos de progreso para cambiar el estado del deslizador o el nivel de los hechizos. Cuanto mayor nivel tiene el deslizador, más puntos de progreso puedes acumular. Además, obtendrás puntos de progreso adicionales cada vez que subas 10 niveles.

LV (nivel)

El nivel actual del deslizador.

MODO VS (competición)

Utiliza las características inalámbrica (WLAN) de tu PSP™ para competir contra otra persona. Para ello, enciende el interruptor WLAN, situado en el lateral izquierdo de la consola.

VS Mode Procedure

1. **Selección de modo** - En la pantalla Mode Select (selección de modo), elige VS (competición).
2. **Conexión** - La función inalámbrica (WLAN) buscará a otro jugador y conectará ambas consolas.
3. **Personalización** - Cada jugador puede personalizar su deslizador.
4. **Competición** - Comienza el enfrentamiento. Con el sistema PSP™ en vertical, el número de la parte superior indica los bloques que te quedan por destruir. El número de la parte inferior indica los bloques que le quedan a tu rival.
5. **Resultados** - Los resultados del cara a cara. Selecciona si quieres volver a jugar o no.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) en las pantallas de selección de zona o fase, o bien durante la partida, para mostrar el menú de pausa. Puedes explorar las opciones con los botones direccionales y, para seleccionar una, pulsa .

MENÚ DE PAUSA DURANTE LA SELECCIÓN DE ZONA

CUSTOMISE (personalizar)

Abre la pantalla Status (estado) para personalizar el deslizador.

SAVE (guardar)

Abre la pantalla Save (guardar) para almacenar datos.

END GAME (finalizar partida)

Pone fin a la partida y regresa a la pantalla de selección de modo.

MENÚ DE PAUSA DURANTE LA SELECCIÓN DE FASE

CUSTOMI SE (personalizar)

Permite comprobar el estado del deslizador.

SAVE (guardar)

Abre la pantalla Save (guardar) para almacenar datos.

RETURN TO MAP (regresar al mapa)

Regresa a la pantalla de selección de zona.

END GAME (finalizar partida)

Pone fin a la partida y regresa a la pantalla de selección de modo.

MENÚ DE PAUSA DURANTE LA PARTIDA

STATUS (estado)

Permite comprobar el estado del deslizador.

SAVE (guardar)

Abre la pantalla Save (guardar) para almacenar datos. Si guardas datos durante la partida, los progresos realizados en la fase actual no se almacenarán.

CAMERA (cámara)

Selecciona uno de los 4 ángulos de cámara disponibles.

END GAME (finalizar partida)

Pone fin a la partida y regresa a la pantalla de selección de modo.

ESTADO

Pulsa el botón START (inicio) en las pantallas de selección de zona o fase, o bien durante la partida, para mostrar el menú de pausa. Después, elige Customise (personalizar) o Status (estado) para abrir la pantalla de estado.

PANTALLA DE ESTADO

Permite comprobar el estado del deslizador, los objetos y los hechizos.

1. **LV (nivel)** - Nivel actual del deslizador
2. **LV UP** - Puntos de experiencia (siguiente nivel) necesarios para subir de nivel.
3. **EXP** - Puntos de experiencia obtenidos.
4. **POINT (punto)** - Puntos de progreso que puedes invertir para cambiar tu estado.
5. **Selección de menú** - Muévete con los botones direccionales y pulsa  para abrir el menú.
6. **Información** - Información sobre los menús.
7. **Ventana de mensajes** - Para acceder a los mensajes.

MENÚ I : STATUS (estado)

Permite comprobar el estado del deslizador o cambiarlo gracias a los puntos de progreso.

LIFE (energía) - cambia el límite máximo del indicador de ENERGÍA.

MANA (maná) - cambia el límite máximo del indicador de MANÁ.

SHOT (disparo) - cambia la potencia de los disparos del deslizador.

POWER (poder) - cambia el poder destructivo de la bola.

MENÚ II : ITEMS (objetos)

Permite comprobar el estado de adquisición de medallones, objetos curativos y metamorfosis.

MEDALLION (medallón) - objeto especial.

CURE ITEM (objeto curativo) - objetos curativos.

METAMORPHOSE (metamorfosis) - posibles formas que puede adoptar el deslizador.

MENÚ III : SPELLS (hechizos)

Permite comprobar los hechizos y el nivel de hechizo obtenidos. Utiliza los puntos de progreso para subir el nivel de los hechizos. Dentro de ciertos cofres, hay hechizos sin dueño.

CHANGE SPELL (cambiar hechizo)

Cambia el hechizo que utilizarás en la partida. Sólo se admiten dos hechizos a la vez.

REMOVE SPELL (quitar hechizo)

Quita el hechizo que está seleccionado.

LEVEL UP (siguiente nivel)

Utiliza los puntos de progreso para subir el nivel de los hechizos.

TÉCNICAS DE JUEGO



CONTROL DEL DESLIZADOR Y ZARANDEO DE LA PARED

- Utiliza los botones direccionales para mover el deslizador en las cuatro direcciones.
- Mueve el deslizador cuando la bola bote en él para cambiar la dirección de ésta.
- Pulsa el botón de la dirección en la que se mueve la bola para acelerarla.
- Pulsa el botón de la dirección opuesta a aquella que lleva la bola para frenarla.
- Haz que la bola rebote contra el extremo del deslizador para cambiar el ángulo de desplazamiento.
- Pulsa **R** para zarandear la pared y cambiar la dirección en que se mueve la bola.



BALL CONTROL, SQUASH CONTROL & PLASMA BALL

- Fire the ball with S button. Dispara la bola con el botón X.
- La bola rebotará contra los bloques y las paredes.
- Si la bola cae por la parte inferior de la pantalla, el indicador de ENERGÍA se vaciará un poco.
- Usa el deslizador para mantener la bola en pantalla.
- Para dar efecto y añadir potencia a la bola, pulsa un botón direccional y el botón X.
- Pulsa el botón ARRIBA justo cuando la bola toque el deslizador para crear una bola de plasma.



DI SPAROS Y METAMORFOSIS

- Pulsa Z una vez que la bola esté en el aire para que el deslizador dispare proyectiles.
- Los proyectiles no afectan a los bloques, pero sí acaban con los monstruos.
- Pulsa A para cambiar la forma del deslizador.
- Estas transformaciones cambian el tipo de proyectil que se dispara.
- En función de la situación, podría resultar muy útil cambiar de un tipo de proyectil a otro mediante metamorfosis.



MAGIA

- Para lanzar un hechizo, mueve el pad analógico arriba y abajo.
- En Customise (personalizar), puedes elegir el hechizo que utilizarás durante la partida.
- Puedes tener dos hechizos a la vez como máximo.
- Al principio, sólo cuentas con

LIGHTNING (relámpago)

- Durante la partida, encontrarás más hechizos en cofres.
- Usa los puntos de progreso para aumentar el nivel del hechizo.
- Los hechizos no pueden subir de nivel hasta que el deslizador supere los niveles 20 ó 40.

ESTADO ANÓMALO DEL DESLIZADOR

Algunos enemigos pueden alterar el estado del deslizador.

Existen 4 trastornos distintos, que requieren objetos curativos específicos.



CONFUSE (confusión)

Durante cierto tiempo, el rebote de la bola se producirá como en un espejo.



POISON (veneno)

Durante cierto tiempo, el indicador de ENERGÍA se irá vaciando poco a poco.



SLOW DOWN (ralentización)

Durante cierto tiempo, el deslizador se moverá más lentamente.



SMALL (pequeño)

Durante cierto tiempo, se reduce el tamaño del deslizador.

OBJETOS

Al golpear los cofres con la bola, obtendrás distintos objetos. Los objetos normales se activan al abrir el cofre, mientras que los curativos sólo se activan si el deslizador sufre algún trastorno.

OBJETOS NORMALES



AMARILLO

CRISTAL (pequeño)
CRISTAL (mediano)
CRISTAL (grande)

Sirven para obtener puntos de experiencia. Cuanto mayor sea el cristal, más puntos proporcionará.



TURQUESA

ROCA VITAL (pequeña)
ROCA VITAL (mediana)
ROCA VITAL (grande)

Reponen la energía del deslizador. Cuanto mayor sea la roca, más se llenará el indicador.



VIOLETA

ROCA DE MANÁ (pequeña)
ROCA DE MANÁ (mediana)
ROCA DE MANÁ (grande)

Reponen el nivel de maná del deslizador. Cuanto mayor sea la roca, más se llenará el indicador.



ITER

Permite lanzar hechizos durante 20 segundos sin que se vacíe el indicador de MANÁ.



PERGAMINO MÁGICO

Proporciona un determinado hechizo

OBJETOS CURATIVOS

Se activan automáticamente si el deslizador sufre algún tipo de trastorno. Puedes acumular 3 como máximo.



CURA ROJA

Repone de CONFUSE (confusión).



CURA VIOLETA

Repone de POISON (veneno).



CURA AZUL

Repone de SLOW DOWN (ralentización).



CURA AMARILLA

Repone de SMALL (pequeño).

PERLAS Y MEDALLONES

- Para acceder a algunas zonas, necesitas poseer una determinada cantidad de perlas.
- Las perlas se encuentran ocultas en cofres especiales de una de las fases de cada zona.
- Alrededor de estas perlas existe una barrera protectora que sólo podrás eliminar si cuentas con el medallón indicado.
- En cada zona hay un medallón, que está bajo la custodia de un monstruo durante una de las fases. Por lo tanto, primero tendrás que conseguir un medallón y, después, eliminar la barrera protectora para poder llegar hasta las perlas y obtener acceso a más zonas.

Comprueba el estado de adquisición de perlas y medallones en el menú Item (objeto) de la pantalla Status (estado).

BARRERA PROTECTORA

Si ya tienes un medallón y entras en una sala que posee una barrera protectora, el medallón se activará automáticamente y te proporcionará acceso al cofre.

- Para abrir el cofre, golpéalo.
- Lleva el deslizador hasta la perla para hacerte con ella.

PERLA

Las perlas te permiten acceder a zonas que hasta entonces estaban bloqueadas.

MAPA DE LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE ZONA



ZONA NO SUPERADA

La marca de zona amarilla indica que estas zonas no se han superado todavía.



ZONA SUPERADA

La marca de zona verde indica que estas zonas ya se han superado.

MAPA DE LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE FASE



FASE NORMAL

Una fase básica normal.



FASE DE ENTRENAMIENTO

Fase que ofrece formación especial. Si consigues el objetivo asignado, obtendrás acceso a una fase oculta.



FASE OCULTA

Fase que contiene gran cantidad de cofres. Accedes a ella si consigues el objetivo asignado en la fase de entrenamiento.



FASE DE PERLA

Una barrera protectora rodea la perla. Para eliminarla, necesitas el medallón adecuado.



FASE DE MEDALLÓN

El medallón